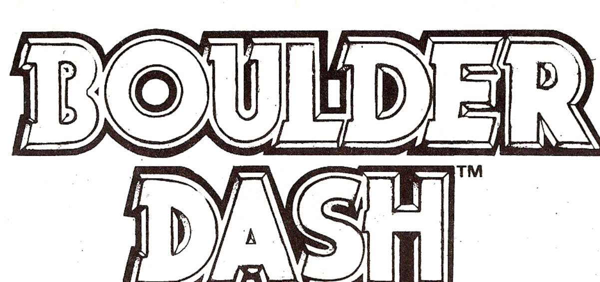
COMMODORE
ZS-64/071

AMSTRAD
ZS-AM/072

SPECTRUM
ZS-48/070

MSX
ZS-MSX/073



ACCION Y ESTRATEGIA 16 CUEVAS DIFERENTES

324 PANTALLAS UNO O DOS JUGADORES

SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD
MSX

OPCIONES DE JUGADOR

Pueden jugar 1 ó 2 jugadores utilizando 1 ó 2 joystick.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para Commodore:

Pon el cassette en tu magnetofón. Presiona REWIND para asegurarte de que el cassette está completamente rebobinado. Presiona SHIFT y RUN/STOP.

Para Spectrum:

Presiona LOAD "" seguido de ENTER una vez. Presiona entonces el PLAY de tu magnetofón y "BOULDER DASH" se cargará.

Para Amstrad: ver última página

TECLA DE FUNCIONES

Para Commodore:

Para comenzar, presiona la tecla F1 y se te mostrará el menú, que te permite seleccionar varias opciones.

Presiona F3 para seleccionar el número de joysticks y jugadores:

1 jugador, 1 joystick
2 jugadores, 1 joystick
2 jugadores, 2 joystick

Empezarás en la CUEVA A – Nivel de Dificultad 1, si presionas el disparador del joystick sin hacer una selección.
Cuando se destruya a Rockford, presiona el disparador para continuar.

Cuando quieras una pausa en el juego, presiona la barra de espacio de tu teclado. En la parte superior de la pantalla aparecerán anotaciones para recordarte que el juego está en una pausa. Presiona la barra de espacio otra vez para continuar.

Para dejar una cueva, pero no el juego presiona RUN/STOP.

Para Spectrum:

Boulder Dash es compatible con el joystick Kempston, Protek, Fuller, AGF y Sinclair. O utiliza una de las siguientes combinaciones de teclado:

	Arriba	Abajo	Izquierda	Derecha	Fire
1)	↑	↓	←	→	Ø
2)	E	F	M	Symbol	N
3)	O	K	X	C	V ó B

Otras teclas de funciones:

Q – Para salir de una cueva, pero no del juego
P – Selecciona el número de jugadores (1 ó 2)
Espacio – Para hacer una pausa en el juego y continuar
S – Empieza una nueva jugada
J – Te devuelve al menú del joystick

Selecciona las cuevas y niveles utilizando tu joystick o teclado, confirma tu elección y empieza el juego utilizando el botón de Fuego ("Fire")

Para Amstrad: ver última página

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Boulder Dash es buscar y recoger en cada cueva tantas joyas como puedas en tan poco tiempo como sea posible. Una vez que hayas cogido la cantidad indicada de joyas, la puerta a un misterioso túnel de escape se abrirá y pasarás al próximo nivel. La estrategia y preparación te ayudarán a sobrepasar las pruebas de Boulder Dash. Los lanzamientos de piedras son precediblemente suficientes, pero tú y Rockford también teneis que bloquear a la creciente ameba, transformar mariposas, vencer a los insectos de fuego, y superar otros muchos obstáculos.

OPORTUNIDADES

Cada jugador comienza con tres oportunidades. Se te darán intentos extras después de cada 500 puntos. Los túneles creados por Rockford relucirán cuando ganes un intento extra. También se ganan bonus completando un intervalo de juego.

CUEVAS Y NIVELES

Hay 16 cuevas, cada una comprendidas de varias pantallas, ordenadas de A a P. Cada cueva tiene 5 niveles de dificultad. Para seleccionar una cueva diferente, mueve el joystick a la derecha o izquierda cuando estés en la pantalla de menú. Para seleccionar un nivel de dificultad diferente, ve a la pantalla de menú y mueve el joystick hacia arriba o abajo. Cuanto mayor es la dificultad, menos tiempo tendrás y más joyas tendrás que recoger. Puedes escoger la cueva A, E, I ó M en los niveles de dificultad 1-3. En los niveles de dificultad 4 y 5, debes empezar con la cueva A. Después de realizar una selección, presiona el disparador del joystick para empezar el juego.

CUEVAS

* A : Introducción : Coge joyas y sal antes de que el tiempo se agote.
B : Habitaciones : Coge joyas, pero debes mover piedras para cogerlas todas.
C : Laberinto : Coge joyas. Debes cogerlas todas para salir.
D : Mariposas : Deja caer piedras sobre las mariposas para crear joyas.
* E : Guardas : Las joyas están ahí para ser recogidas, pero están guardadas por mortales insectos de fuego.
F : Densidad de insectos de fuego : Cada insecto de fuego está guardando una joya.
G : Ameba : Rodea a la Ameba con piedras, para que no pueda crecer más. Recoge las joyas que se crean cuando se sofoca.
H : Muro encantado : Activa el muro encantado y crea tantas joyas como puedas.
* I : Avaricia : Tienes que coger muchas joyas aquí, suerte que hay tantas !!!.
J : Pistas : Coge las joyas, evita los insectos de fuego.

K : Montón : Debes mover un montón de piedras en espacios estrechos.
L : Paredes : Debes derribar paredes para conseguir algunas de las joyas. Deja caer una piedra sobre un insecto de fuego en el momento y lugar adecuados para hacer esto
* M : Apocalipsis : Junta la Ameba y las mariposas y mira las joyas volar.
N : Zigzag : Transforma mágicamente las mariposas en joyas, pero no malgastes ninguna piedra y vigila los insectos de fuego.
O : Chimenea : Hay un muro encantado al fondo de la chimenea de roca.
P : Cajas encantadas : El techo de cada habitación cuadrada es un muro encantado, pero tendrás que descubrir tu camino a ella . . .

(* = Seleccionable)

PUNTUACION

El valor de la puntuación se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla de juego, a la derecha del dibujo de una joya. El número de puntos por joya cambia. El valor de los puntos se determina por la cueva, el nivel de dificultad, y el estado de bonificación. El valor de bonus aparece después de que el número requerido de joyas se haya recogido. Cada 500 puntos, los túneles brillan durante un momento y consigues otro Rockford. También consigues un punto de bonus por cada segundo de tiempo que te sobre cuando salgas de la cueva.

Para Amstrad: ver última página

INTERVALOS EXTRAS DE JUEGO

Hay cuatro cortos intervalos interactivos de juego que se te permiten jugar después de completar las cuevas D, H, L y P. No hay ninguna penalización por no jugar o perder en dichos intervalos. Si completas un intervalo con éxito, recibirás un Rockford de bonus.

ELEMENTOS DE JUEGO

ROCKFORD : Este pequeño personaje es la "estrella" del juego. Rockford tiene el poder de escarbar en la tierra y recoger joyas. Si escarba bajo una piedra y no para, no será golpeado y la piedra caerá por el túnel. Puede empujar pequeñas piedras en sentido horizontal, y no hay nada que pare su marcha. Rockford puede estar directamente bajo una piedra sin ser aplastado, pero si una piedra o joya cae encima de él, tendrás que empezar de nuevo.

PIEDRAS : Las rocas caerán como dicte la gravedad. Caerán directamente hacia abajo si no tienen soporte, o aplastarán los objetos que están bajo ellas si no hay nada que las aparte de su trayectoria. La experimentación es la mejor forma de aprender las leyes físicas de Boulder Dash.

JOYAS : Debes recoger el número requerido de brillantes para salir de una cueva y avanzar a la siguiente. Hay muchas formas de crear joyas. Por ejemplo: Transformando Mariposas, sofocando Amebas, o dejando caer piedras sobre un Muro Encantado. Cuando hayas recogido la cantidad de joyas necesaria, un flash te hará saber que la puerta de salida está al descubierto.

INSECTOS DE FUEGO : Los mortales Insectos de Fuego se deslizan por los túneles. Se puede predecir su comportamiento; se mueven por los límites de todas las áreas expuestas. Esto es una ayuda ya que explotarán en contacto con Rockford. Dejando caer piedras sobre ellos, harás que exploten. Esto te vendrá muy bien cuando quieras demoler un muro para conseguir joyas.

MARIPOSAS : Las Mariposas de colores se comportan de forma muy parecida a como lo hacen los Insectos de Fuego. Sin embargo, vuelan en dirección opuesta a estos y se convierten en joyas cuando explotan.

AMEBA : La Ameba es una gota verde que hace pompas y crece en el aire y la tierra. Rockford puede tocarlas sin que le causen daño. Los Insectos de Fuego y las Mariposas explotarán en contacto con ella. Cuando Rockford rodea la Ameba con rocas, esta se queda sin espacio para seguir creciendo, se sofoca y se convierte en joyas. Sin embargo, si la Ameba crece demasiado (alrededor de 200 cuadros), se muere y se convierte en rocas.

MURO ENCANTADO : El Muro Encantado se parece a cualquier otro muro, sin embargo, cuando cualquier piedra lo golpea, empieza a vibrar durante algún tiempo. Durante este período, cualquier piedra que caiga sobre él se convertirá automáticamente en una joya, pero sólo si hay un espacio libre bajo el muro. También convertirá las joyas en piedras si se dejan caer sobre él. Una vez que termina la fase de encantamiento, no puede reactivarse en el mismo período de juego.

MURO DE TITANIO : El muro exterior es un límite indestructible. Rockford sólo puede salir a la siguiente cueva por la puerta de salida.

PUERTA DE SALIDA : Finalmente, la puerta de salida es como una porción del Muro de Titanio. Después de que Rockford haya recogido el número necesario de joyas, se activa y empieza a brillar. En este momento, se descubre la misteriosa puerta de salida y puedes salir, previendo que lo hagas a tiempo.

TIEMPO : Cada cueva tiene un tiempo. Cuando se esté terminando, sonará un pitido de aviso.

ESTRATEGIA / TRUCOS

ROCKFORD : Rockford puede alcanzar un objeto que esté próximo a él sin moverse. Man-

ten el botón del joystick presionado y mueve el joystick en la dirección del objeto o tierra que quieres alcanzar. Rockford no se moverá, pero el objeto reaccionará.

PIEDRAS : Te encontrarás a menudo que mientras escarvas o te mueves, has movido una piedra con tu movimiento y está a punto de caerte encima. La única forma de evitar la pérdida de tu hombre en estas situaciones, es moverte rápidamente hacia izquierda o derecha, separándote de la trayectoria de la piedra. Rockford se mueve tan rápido como cae la piedra, por lo que nunca te alcanzará a no ser que te pares o dudes,

SALIDA : Cuando Rockford ha recogido la cantidad necesaria de joyas para la cueva en la que está, se descubre la salida. En ese momento, debes decidir entre ir por joyas bonus (a un valor más alto) o salir por los puntos bonus de tiempo (1 por cada segundo restante). Asegúrate de que conoces la puerta de salida y que puedes llegar a ella antes de que el tiempo se termine.

AMSTRAD

CARGA

1. Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado.
2. Presiona CTRL y la tecla pequeña de ENTER.
3. Sigue las instrucciones de pantalla.

El juego se cargará y correrá automáticamente.

TECLAS DE FUNCIONES

Para conseguir la pantalla del menú: presiona ENTER o RETURN.

Para seleccionar el número de jugadores y las opciones de control: Presiona ENTER/RETURN.
Para volver a una cueva: Presiona ESC

JOYSTICK	TECLADO
Izquierda	Z
Derecha	X
Arriba	+
Abajo	?
Disparador	SHIFT

Utiliza el disparador del joystick para empezar en un nivel inferior (cueva A, Nivel de Dificultad 1). Cuando Rockford sea destruído presiona el disparador para continuar.

Para hacer una pausa en el juego, presiona la barra de espacio. Presionala otra vez para reanudar el juego.

PUNTUACION

Cada jugador empieza con 3 oportunidades. En la parte superior de la pantalla se muestra la puntuación:

No de joyas necesarias	◇	Valor del punto	No de joyas recogidas	Tiempo	Total de puntos

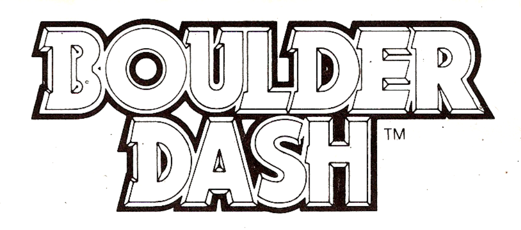
El número de puntos por joya cambia de acuerdo con la Cueva, Nivel de Dificultad y el estado de bonus. El valor del bonus se muestra después de que se hayan recogido las joyas necesarias. Cada 500 puntos, los túneles brillan durante un rato y consigues un Rockford de bonus. También consigues un punto de bonus por cada segundo de tiempo restante cuando salgas de la CUEVA.

INSTRUCCIONES DE CARGA MSX

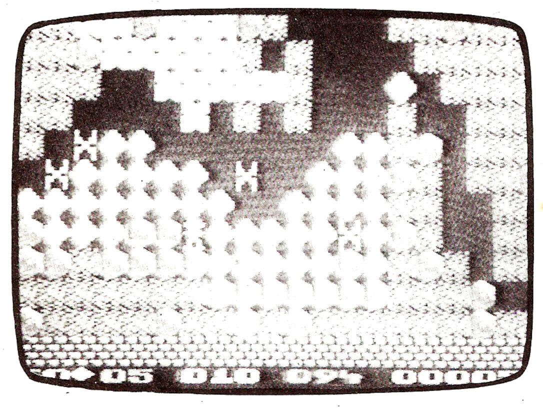
Teclea LOAD " CAS: " , R y presiona RETURN

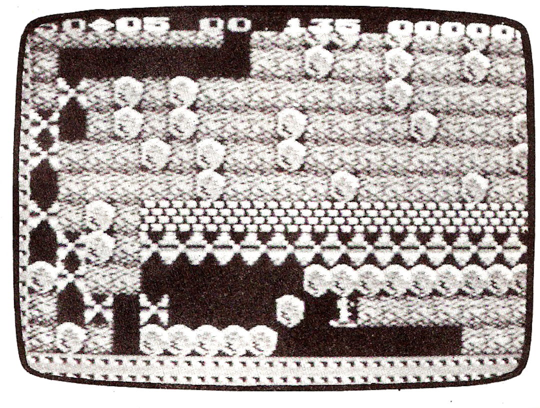
CONTROL

- Joystick o cursor
- Si Rockford queda atrapado entre las piedras, presiona ESC.
- Si deseas hacer una pausa, presiona RETURN.



by PETER LIEPA
with Chris Gray



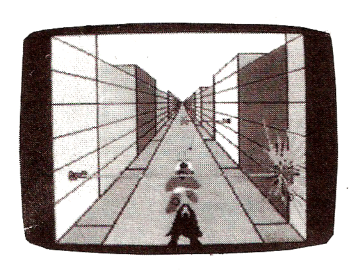


Una entretenida mezcla de desafio, estrategia, reflejos y atractivo. Recoge el número necesario de joyas y se te abrirá el misterioso túnel de salida. ¿Podeis tú y Rockford sobrepasar los encantados muros. Transformar las mariposas en joyas y escapar de la creciente Ameba?

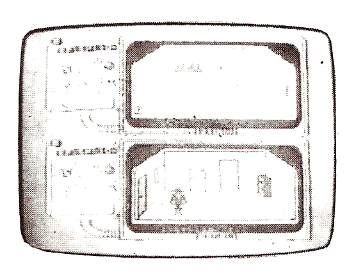
Viaje por 16 cuevas diferentes. Los brillantes colores y gráficos deslumbran tus sentidos. Los obstáculos retan a tus habilidades en cada uno de los cinco niveles de dificultad. Gana 4 juegos consecutivos y se te recompensará con un intérvalo de juego bonus.

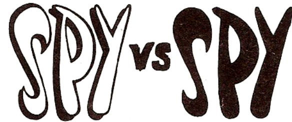
CARACTERISTICAS DEL PROGRAMA

Estrategia de acción ● Considerado como un sorprendente éxito mundial ● 16 Cuevas /5 niveles de dificultad ● Intervalos de juego ● 324 Pantallas diferentes ● Juego con joystick o teclado.









Imprime: "Offset LA RIVA, S.A.", Alonso Núñez, 18, 28039 Madrid (España)